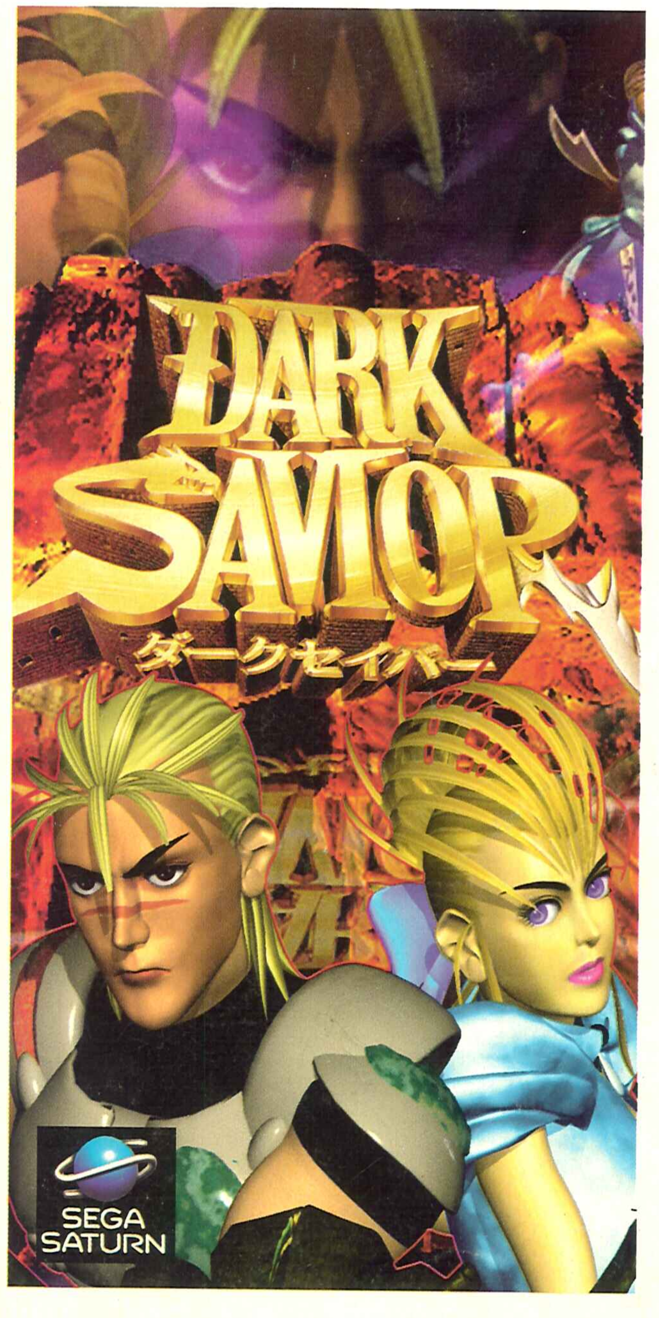
Suplemento coleccionable **número 3**

HOBBY CONSOLAS

La mejores guías para...







HOBBY CONSOLAS

HOBBY CONSOLAS
HOBBY CONSOLAS
HOBBY CONSOLAS
HOBBY CONSOLAS
HOBBY CONSOLAS
HOBBY CONSOLAS

resident evil

Jugando con Chris Redfield.

Primera etapa

La aventura comienza en el hall de entrada **(1)**. Tras despedirte de tus compañeros te diriges al comedor **(8)** situado en la puerta de la izquierda. Una vez dentro pasas hasta el fondo de esta sala, donde hay una puerta que da acceso al pasillo **(2)**. A la izquierda descubres a tu primer zombie comiéndose a un miembro del equipo Bravo. Vuelves corriendo sobre tus pasos sin enfrentarte al zombie y regresas al hall **(1)**. Tus amigos han desaparecido pero sobre el suelo encuentras una pistola Beretta que recoges inmediatamente. Te acercas a la máquina de escribir que hay en las escaleras y tomas la cinta entintada, pero no salvas aún la partida. Regresas a **(2)** y das buena cuenta de tu enemigo.

Ahora te desplazas a la habitación **(3)** (a la derecha del hall) y mueves la escalera para poder acceder al mapa de la planta 1 que se encuentra sobre la estatua. Retirando un mueble llegas a **(3.1)** donde un zombie tendido en el suelo te dará un disgusto si no pasas corriendo. Al fondo de esta estancia encuentras otra cinta con tinta que por ahora dejas en su sitio para no llenar tus bolsillos.

Subes al primer piso y entras en la sala **(4)** (ala derecha de la mansión). Allí compruebas cómo unos cuervos han acabado con otro compañero del equipo Bravo. Sales corriendo para evitar un ataque aéreo y acto seguido vuelves a entrar. Las aves ya no te atacan y puedes acercarte hasta el cadáver y recoger de sus bolsillos un cargador de Beretta (hay quien dice que Jill encuentra aquí un lanzacohetes...)

Te desplazas ahora al ala izquierda del caserón y entras en **(5)**, una galería sobre el comedor en la que viven apaciblemente dos zombies. Una ración de plomo dirigida a sus cabezas y te dedicas a mover la estatua de la izquierda hasta el único lugar de la galería que no tiene barandilla. La empujas y ves cómo cae haciéndose mil trozos. Al fondo de esta sala se encuentra una puerta que te lleva hasta **(6)**, un estrecho corredor lleno de zombies. Acabas con ellos y bajas las escaleras para llegar a **(7)**, tu primer lugar de descanso donde te espera la agradable sorpresa de encontrar a Rebecca del equipo Bravo. En esta habitación encuentras también una máquina de escribir (Jill un spray de vida), 2 cargadores de Beretta en el cofre de objetos y sobre la cama una llave con un dibujo de una espada. Dejas en el cofre todas tus posesiones menos la pistola cargada y la llave (es conveniente tener siempre un par de espacios libres en tus bolsillos para poder coger cosas). Salvas la partida. Al salir, Rebecca te pregunta si puede acompañarte y le dices que sí.

Segunda etapa



Regresas al comedor **(8)** por el mismo camino que has venido, evitando a los zombies del primer corredor y acabando con los tres del siguiente piso. Allí encuentras un viejo escudo sobre la chimenea que tomas inmediatamente. Vuelves al lugar donde acabaste con tu primer zombie **(2)** y sigues el pasillo hasta la derecha donde está la puerta de una especie de bar **(9)** que abres gracias a la llave espada. Dentro ves un gran piano y al fondo un armario que empujas para descubrir tras él una partitura musical. Tras maldecirte por no haber aprendido nunca a tocar el piano aparece Rebecca y se ofrece a ayudarte. No es que se le dé muy bien la primera vez pero se ofrece a ensayar. Tú se lo permites y te vuelves al comedor **(8)** donde recoges un diamante azul que estaba dentro de la estatua que tiraste desde arriba. Al cabo de un rato regresas a **(9)** donde Rebecca te deleita con una interpretación espléndida que tiene como resultado la apertura de una puerta secreta que da acceso a **(10)**. Entras y cambias el escudo que hay allí por el que recogiste de la chimenea. Vuelves al comedor y colocas el nuevo escudo donde antes estaba el viejo. El reloj de pie se mueve y deja al descubierto un lugar secreto que oculta una llave con la imagen de un escudo. Te desplazas hasta **(11)** y colocas el diamante en el ojo del tigre con lo que consigues el **Medallón del Aire.**

Mansion 2F

Sales y te diriges a **(12)** cuya puerta te abre la llave espada. Un cargador sobre la cama, un libro sobre la mesa y un zombie oculto en el armario es lo que aquí te aguarda. Al eliminar al zombie descubres una caja de cartuchos para escopeta en el armario pero los dejas allí hasta que consigas este arma. Vuelves a **(7)** para revisar tus posesiones y salvar la partida.

La llave espada te abre un nuevo camino en el fondo de la sala **(3)** lo que te da acceso a **(13)**. Este lugar es peligroso y está protegido por dos perros feroces. Si quieres ahorrar munición lo mejor es correr como un poseso, pero para los osados diremos que debajo de uno de los muebles hay oculto un cargador extra (tú verás si te perece la pena detenerte o no.).

Después de la carrera llegas a **(14)** que resulta ser un cuarto de baño. Vaciando el agua de la bañera consigues una nueva llave para abrir cajones. Recorres todo el pasillo y evitas a los dos zombies que se pasean por él, llegando, tras acabar con el tipo que guarda la puerta, a **(16)** tu segunda sala de descanso.

Recoges el herbicida, ordenas tus posesiones y salvas la partida. Por si las moscas.

Tercera etapa

Te lanzas a un nuevo paseo hasta **(17)** donde una planta asesina te impide el paso. Una ración de herbicida en el motor de agua de la entrada acaba con el problema. Detrás de la fuente encuentras una llave con la imagen de una armadura que abre casi todas las puertas restantes. Más tarde (si te encuentras escaso de vida) podrás regresar a esta sala para hacer pociones con las hierbas verdes y rojas que hay aquí. Ahora te diriges a **(18)** donde localizas un cargador, una escopeta rota y municiones para ésta (en un cajón que abres con la llave pequeña). Como de costumbre, si no tienes sitio para tanto regalo deja las municiones de la escopeta para cuando poseas este arma. Otro paseo hasta **(19)** donde se encuentra una escopeta en perfecto estado. Das el cambiazo por la rota que recogiste en **(18)** y por fin te haces con un arma devastadora para los zombies (a corta distancia les vuela la cabeza de un sólo disparo). Encaminas tus pasos ahora hacia **(20)** atravesando **(15)** y acabando con los 2 monstruos que te encuentras (te vendrá bien la munición que viste en **(18)** y **(12)**). Estás en una galería con cuadros en la que cada lienzo posee un interruptor. Si lo haces todo bien, no te atacarán

los cuervos que hay en esta sala. El orden para accionar los cuadros es: 1º Recién nacido (newborn baby), 2º Niño (infant), 3º Chico (young boy), 4º Joven (young man), 5º Hombre de mediana edad (middle aged-man) y 6º Anciano cansado (tired old man). Sin contar el primer cuadro (que no tiene interruptor) el orden de los cuadros es, según vas avanzando: 2, 4, 5, 3, 1, 6. Accionas el último interruptor del cuadro del fondo y consigues el **Medallón de la Estrella.** Regresas a la sala del cofre en **(16)** para dejar el medallón. Es el momento de hacer las pociones de vida de la sala **(17)** y guardarlas también en el cofre. Salvas la partida y recuperas la llave pequeña del cofre.

Cuarta etapa

Regresa al hall de entrada y abre la puerta que está al lado de la sala **(3)** con la llave de la armadura. Dentro de **(21)** encuentras un cargador sobre la mesa y municiones para la escopeta en un cajón de una cómoda. Tampoco falta la presencia de un zombie para alegrarte el día. Subes hasta **(22)** que es la sala de las armaduras. Colocas las dos estatuas sobre los agujeros de aireación y accionas el botón rojo del centro. Con esta maniobra consigues el **Medallón del Sol.** Te encaminas hacia **(23)** donde tras acabar con un zombie encuentras un libro de botánica que explica cómo hacer pociones combinando hierbas de diferentes colores. Lo siguiente que hay que hacer es bajar las escaleras **(24)** que hay al norte de esta sala para llegar hasta el cofre de **(16)** pero para lograrlo tendrás que acabar con unos cuantos zombies que hay en el corredor. Hecho esto ya puedes dejar tu nuevo medallón en el baúl y reponer fuerzas. También puedes salvar pero te conviene ahorrar cintas.

Nueva subida al piso superior donde te espera la habitación **(25)**. Acabas con el zombie que la custodia y entras. Enciendes el cuadro de insectos, mueves el acuario contra la mesa y empujas el armario hasta la pared. Detrás del armario localizas municiones para la escopeta. Coges también los documentos que hay sobre la mesa y si te queda sitio en los bolsillos coge también la cinta de la máquina de escribir. Regresa al cofre si te ves muy cargado.

Tu nueva sala a investigar es la **(26)**, una habitación con dos camas en la que hallas un encendedor, municiones para la escopeta ocultas tras una cama y una planta roja. Te diriges a la estancia **(27)** y enciendes la chimenea con el encendedor para hacerte con el mapa del nivel. Una planta verde te espera muy a la vista. Regresa al cofre y guarda todo menos la escopeta cargada (7 tiros) y el mechero. Entra en **(28)** y acaba con el zombie. Enciende el candelabro que hay sobre la mesa con el mechero y empuja el armario para dejar al descubierto una caja de cartuchos para la escopeta. Abandona el lugar y te encontrarás con un cadáver en el suelo de otro miembro del equipo Bravo. En sus bolsillos verás un cargador y en el pasillo una planta verde. Otro paseo hasta el cofre de **(16)** donde coges la escopeta, sus municiones, la llave del escudo y una hierba verde. Salva la partida sin falta.

Quinta etapa

Ha llegado la hora de enfrentarse a una enorme serpiente que hay en **(29)**. Abres la puerta con la llave del escudo y la dejas en la cerradura. Corres alrededor de la serpiente y disparas sin parar tu escopeta hasta que huya (la hierba verde te servirá para durar el tiempo necesario). La victoria te dará acceso al **Medallón de la Luna**, pero inevitablemente estás envenenado por las mordeduras del reptil. Sales de la habitación pero te desmayas. Rebecca toma tu lugar durante algunos minutos y se dirige a **(7)** para buscar un antídoto. Una vez sanado te toca ir hacia el pasillo **(30)** pero no antes de pasarte por el cofre en **(16)** y llevar en tus bolsillos la escopeta, sus municiones y los 4 medallones. Lo que te espera en el pasillo no es otra cosa que un perro feroz que eliminas rápidamente y avanzas hacia el fondo donde hay un cuadro en el que curiosamente encajan perfectamente los medallones. Con esto has abierto la puerta que lleva al jardín **(31)** y te atreves a cruzarla.

Colocas la escalera frente a la estantería y así recoges una manivela. Una llave pequeña se disimula sobre uno de los barriles. Sales finalmente al jardín **(32)** donde hay varios perros que piden a gritos ser eliminados. Varias hierbas son tu recompensa y

Courtyard 1F

37
35
34
36
32
67
33
80

decides guardarlas para cuando las cosas se pongan mal. La zona **(33)** guarda el mapa del nivel en el muro que está al lado del ascensor fuera de servicio. Te vas a **(34)** y buscas una columna, donde enganchas la manivela. La accionas y el nivel del agua baja, permitiéndote cruzar. Corres sin parar para evitar a las serpientes y te diriges a toda prisa hacia el ascensor que hay en **(35)**. Lo que viene después tampoco es sencillo ya que una jauría de perros asesinos te espera en **(36)**. Si no dejas de correr puedes evitarles sin malgastar ni un cartucho y llegar a la casa del jardín **(37)** sin daños.

Nada más entrar localizas una estatua que empujas hasta situarla sobre una planta que hay en el pasillo. Ahora puedes llegar sin problemas a **(38)** que resulta ser una habitación con un cofre. En ella te apoderas de un cargador, un spray de vida y encuentras la habitual máquina de escribir. Dejas la escopeta, sus municiones y la manivela en el baúl y coges la Beretta con todas sus municiones. Salvas.

Guard House 1F

39 50 44 43 41 40 54 42 52 37 51 53 38

Sexta etapa

El siguiente paso de tu investigación te lleva a **(39)** donde hay dos zombies. Los matas y tomas de la cama el libro y una llave pequeña de la taza. Con esta última podrás abrir el cajón de la mesilla y obtener municiones para la escopeta. El baño **(40)** contiene una bañera llena de agua que una vez vaciada proporciona una nueva llave. Entras en una gran sala con muchas puertas. En primer lugar te diriges al fondo **(41)** a un pasillo que tiene una colmena de abejas. Sobre la mesa está la llave de la habitación 002 (43). Vuelves corriendo y te acercas a la puerta de **(54)** donde un código numérico llama tu atención. Para abrir la puerta es necesario encender todas las luces del tablero y el sistema es igual al visto en el conocido Lights Out, es decir, cuando pulsas un botón, tanto ese como los que están arriba, abajo, a la izquierda y a la derecha, cambian de estado. Consigues dejar todas las luces encendidas, pero aún no entras en esa habitación. Te diriges hacia **(43)** y allí consigues el mapa del nivel sobre la pared. Encuentras también un zombie y un cargador en el baño **(44)**. En esa misma habitación hallas un libro y en la mesilla (usando una llave pequeña) municiones para la escopeta. Empujas el primer armario hacia el fondo y el otro hacia la derecha. Aparece una escalera. Te deslizas por ella y llegas hasta **(45)**. Colocas 3 grandes cajas sobre el agua a modo de puente para poder cruzar un pequeño estanque y tomas buena nota de las hierbas verdes que siembran el pasillo. Entras a toda velocidad en **(46)** -que está inundado de agua- y evitas a los tiburones. Tu destino es la puerta de la sala **(47)** donde accionas el interruptor que está al lado de la alarma roja así como el que se halla a la derecha de la puerta. El nivel de agua desciende y la puerta de **(48)** se abre. Dentro hay 2 cargadores y 2 cajas de cartuchos para la escopeta, además de la llave de la habitación 003 (51). En la sala **(49)** ves las enormes raíces de "La Planta 42". Detrás de ellas, oculta en una caja del fondo, puedes ver una llave pequeña. Vuelves sobre tus pasos hasta la habitación del baúl **(38)**. Dejas todo y sales de nuevo sólo con la escopeta y sus municiones. La habitación **(50)** guarda un terrible secreto: 2 enormes arañas te esperan ansiosas. Disparas sin cesar y utilizas los muebles como parapeto (si caes envenenado existen plantas azules en esta misma sala). Contrariado observas que las arañas grandes se convierten al morir en cientos de letales arañitas pero compruebas que si no dejas de correr las puedes aplastar sin problemas. Acabada tu tarea te dedicas a investigar el cuarto y localizas una cinta para salvar y un cargador sobre el barril. Se impone una visita a la habitación del cofre (38). Dejas todo menos la escopeta, sus municiones, la llave de la sala 003, la llave pequeña y el libro rojo.

Séptima etapa

Te vas hacia **(51)**. Allí encuentras una cinta para salvar que co-

ges del cajón de la mesilla con ayuda de la llave pequeña. Un libro de la estantería llama tu atención y decides cambiarlo por el que llevas entre tus pertenencias. Un pasadizo secreto se abre. En el baño **(52)** terminas con los días de un zombie para poder recuperar tranquilamente un cargador sobre el lavabo. Le toca el turno ahora a la sala **(53)** que tiene en su interior un inquilino vegetal bastante peligroso que rápidamente te inmoviliza. Rebecca entra en juego por segunda vez ahora con la misión de preparar una poción que acabe con la planta asesina. Una mirada al mapa indica claramente el lugar donde debe realizar el preparado: la sala **(54)**. Ayudándose de los datos anotados en la pizarra mezcla hábilmente los elementos de la siguiente forma:

- Coges una botella vacía y la llenas de agua. Otra botella la llenas de UMB NO. 2 y las mezclas para lograr NP-003.
- Llenas una botella de UMB NO.4 y la mezclas con la de NP-003 para obtener UMB NO.7.
- Llenas una botella de UMB NO.2 y la mezclas con otra que contenga UMB NO.4 para obtener Yellow-6.
- Mezclas Yellow-6 con UMB NO.7 y logras UMB NO. 13.
- Mezclas Otro bote con NP-003 y le añades el UMB NO. 13. Ahora tienes el famoso V-JOLT.

Guard House B1

48

47

46

45

49

Ya con el V-JOLT en sus manos, Rebecca se dirige a **(49)** para usarlo en las raíces de la planta. Luego sube a **(53)** para ver el resultado.

Empieza una secuencia cinemática donde Rebecca te da una radio y se ofrece a curarte cuando estés herido si te pasas por la sala **(52)**. Regresas a la sala del cofre **(38)** y haces unos cuantos viajes a **(37)** para poner a buen recaudo todas esas plantas verdes. Úúnicamente te quedas con la escopeta, sus municiones y la llave del casco.

Abandonas la casa del jardín con destino al edificio principal y en **(39)** recibes una llamada de radio casi inaudible. Los perros de **(36)** aun siguen allí así que los esquivas corriendo y tomas el ascensor. Sigues el mismo sistema con las serpientes de arriba y llegas por fin al interior del primer piso de la mansión. Nuevos monstruos te esperan en **(15)** cuando te diriges a **(55)**. Con su aspecto verdoso y sus afilados dientes este hunter se va a convertir en un enemigo muy complicado de batir resistente a casi todo. Cuatro disparos de escopeta sirven de momento para pararle los pies pero el gasto de munición ha sido excesivo.

Llegas a **(55)** y abres la puerta con la llave del casco. Enciendes la lámpara y coges el cargador de la Python aunque todavía no la tengas. Te haces también con el libro que hay sobre la cómoda. Si examinas este libro detenidamente y pulsas X cuando miran hacia ti las hojas podrás sacar de su interior el **Medallón del Águila.** Aprovechando que está cerca te diriges hacia la sala del cofre en **(16)** pero te llevas la sorpresa de ver un hunter en el pasillo. Acabas con él como puedes y lees un mensaje que hay sobre la pared que anuncia un buen número de regalos en el interior de la sala (16). Así es, municiones para la escopeta, spray de vida y un cargador te esperan dentro. Es el momento de salvar la partida.

Te equipas con la escopeta cargada, la Beretta con sus cargadores y con la llave de la armadura. Tu próximo objetivo es la habitación **(56)**. Acabas con el hunter del pasillo y con los 3 zombies de la sala en cuestión para tener campo libre a la hora de revisar la estancia. Tu habilidad en estas lides te permite recoger hierbas curativas que tomas para reponerte. Regresas al cofre **(16)** y te rearmas con la escopeta, sus municiones, la llave del casco y un spray de vida. Atraviesas todo el pasillo **(13)** sin pararte a saludar a las arañas y llegas al hall **(1)**. Subes al primer piso y entras por la galería **(5)**. Allí hay dos hunters que merecen ser eliminados. Cumples con tu deber y entras en **(6)** donde te cruzas con otros dos hunters. Las municiones son limitadas y tu vida también ¡apunta con mucho cuidado! Si sobrevives a tan terrible prueba llegarás a **(57)** cuya puerta se abre con la llave del casco. Coge el mensaje de la mesa, la munición para la Python y los cartuchos para la escopeta. Empuja la escalera hacia la cabeza del ciervo, apaga la luz y recupera el diamante rojo.

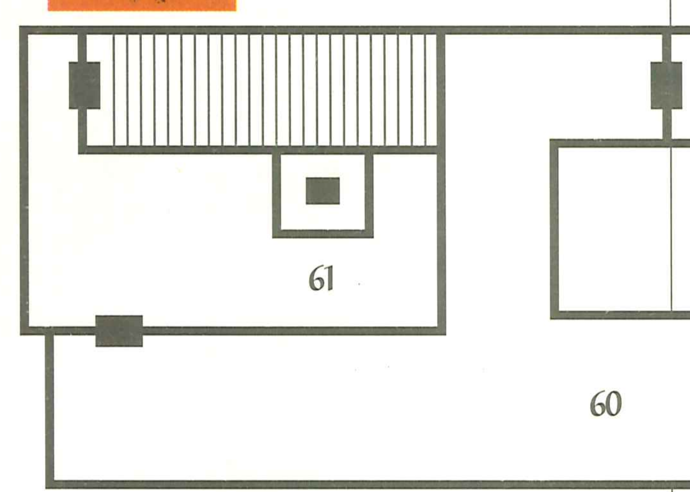
(NOTA: Con Chris la puerta codificada del fondo no tiene utilidad pero con Jill sí, sobre todo después de que Barry le entregue el código de apertura. Dentro le esperan importantes ayudas).

Baja hasta la sala **(7)** y liquida al hunter que custodia la puerta. Cúrate si lo necesitas, salva la partida y sal de nuevo armado con la escopeta, sus municiones, el diamante rojo y la llave del casco.

Mata al último hunter del corredor que te lleva a **(11)** y entra en la sala del tigre por segunda vez. Coloca el diamante sobre el ojo y consigue por fin la poderosa Python. Vuelve sobre tus pasos y acaba más fácilmente con los hunters que te esperan fuera (apunta bien y de un solo disparo de tu nueva arma acabarás con este feroz enemigo). Regresa a la sala del cofre en **(16)** para tomar las municiones de la Python y acércate a **(2)** para acabar con los dos hunters que se pasean por ese pasillo. Lleva también contigo la escopeta, sus municiones, la llave del casco y una hierba verde. Sube las escaleras y dirígete a **(58)** aunque ten cuidado porque en el pasillo que está frente a **(27)** te espera otro hunter. Gracias a la llave del casco logras entrar en **(58)**. Una serpiente enorme sale de la chimenea y al atacarte abre un agujero en el suelo. Utiliza la escopeta para acabar con ella, recupera fuerzas con la hierba verde, salva la partida si todavía tienes cintas y lánzate por el agujero.

Octava etapa

El aspecto de los sótanos no inspira mucha confianza y los dos zombies de la entrada confirman tus sospechas. Acaba con ellos y recoge los cartuchos escondidos en la esquina derecha **(59)**. Si lo necesitas puedes conseguir una hierba verde en **(60)** pero para ello tendrás que acabar primero con los dos zombies que la custodian (la elección es tuya dependiendo de como vayas de munición y de vida...). Después de tanto pasillo llegas a la cocina en **(61)**. Tomas una llave pequeña de la repisa y acabas sin pensártelo con el zombie que hay tumbado en el suelo (cuidado con los pies...) delante del ascensor. Una vez limpio el camino móntate en el elevador que te lleva hasta el segundo piso de la mansión, a la inexplorada ala izquierda. Nada más salir descubres



dos zombies que eliminas rápidamente y te diriges a **(62)** donde encuentras dos cajas de munición para la escopeta y una batería que cogerás más tarde. Entras a continuación en la biblioteca **(63)**. Un zombie te sale al paso y lo liquidas sin problemas. Tomas del cajón de la mesilla un cargador para la Python, matas a otro zombie detrás de las estanterías de libros y añades a tu inventario un nuevo ejemplar. Te desplazas hasta **(64)** y accionas el interruptor para ver el lugar exacto donde debe ir colocada la estatua. Colocas allí la escultura y consigues que se abra una nueva habitación que tiene en su interior un CD. Lo coges sin ningún miramiento y vuelves a **(63)** donde, empujando un armario, abres otro camino más: la sala **(65)**. Dentro hay un cargador y una cinta para salvar que por el momento no puedes coger por falta de espacio (hay que tener siempre algún espacio libre...). Un último vistazo a través de la ventana te muestra una imagen esperanzadora: un helipuerto.

Si no estás muy bien de vida, las hierbas curativas se encuentran en **(66)** pero están bien guardadas por zombies y siempre podrás volver más tarde.

Regresas corriendo a **(63)** a recoger la batería. Te montas de nuevo en el ascensor y bajas a la cocina. Te acercas a la esquina izquierda y localizas unas escaleras de bajada. Al mismo tiempo un zombie te sale al paso. Acabas con él y empiezas a bajar las escaleras. Te encuentras ahora en **(1)** y te puedes acercar sin problemas a **(7)** donde has de salvar la partida y prepararte para regresar al jardín. Coges la manivela, la batería, la Python, la escopeta y sus municiones. Dejas un espacio en tu inventario.

Novena etapa

Inicias un gran paseo que te llevará hasta el jardín de nuevo atravesando **(1)**, **(3)**, **(13)** sin pararte, **(15)**, **(30)** cuidado con el Hunter, **(31)**, **(32)**, **(33)** y por fin **(67)**. Desciende por la cascada hasta encontrar el ascensor fuera de servicio. Evita a los 3 perros y coloca la batería en la pared. Súbete corriendo al ascensor que ahora funciona perfectamente. Te deja en **(33)** así que tendrás que moverte ahora hasta **(34)** para restaurar el nivel del agua mediante la manivela. Vete a la sala del cofre **(16)** para dejar la manivela. Regresa al mismo ascensor y baja. Corre hacia la puerta que se ha abierto detrás de la cascada y baja por la escalera que se halla a tus pies. Acabas de llegar al primer nivel del sótano del jardín. Vete rápidamente a la derecha y toma de la pared el lanzallamas. Acércate a **(69)** y recoge las municiones para la escopeta y el spray de vida. La sala **(70)** muestra una secuencia cinemática donde un miembro del equipo Bravo murmura algo sobre "Umbrella..." antes de morir. En sus bolsillos hay un cargador pero por ahora no lo necesitas. Sal al pasillo para provocar a los dos hunters que hay allí y regresa a la sala. Colócate de espaldas a una esquina y acaba con los monstruos a golpe de lanzallamas. Al salir encuentras en el suelo una nueva manivela que añades a tu inventario. Regresas a **(68)** donde colocas en su sitio el lanzallamas. Vas a continuación a **(71)** donde se encuentra una máquina de escribir. Como no llevas encima una cinta no te sirve de mucho pero nunca está de más tener muy presente su localización. En un extremo de este pasillo ves un hueco en la pared y usas la manivela para llegar a **(72)**. Entras despreocupadamente y te acercas sin despegarte de la pared de la derecha hasta una roca gigante. Vuelves sobre tus pasos a toda prisa y la roca empieza a perseguirte. Como te has colocado en el lado que tiene un hueco (donde está el lanzallamas) te lanzas sobre él y evitas morir aplastado. Detrás de donde estaba la piedra encuentras un cargador para la Python que tienes que usar inmediatamente para deshacerte de un hunter (mejor si te proteges las espaldas contra el hueco). Te armas también con el lanzallamas de la pared y te adentras en **(73)** con mucho cuidado. Dentro hay una araña gigante que te pone las cosas difíciles pero girando a su alrededor y disparando sucesivamente la escopeta y el lanzallamas acabas con ella. Nuevo encuentro con las arañitas asesinas que aparecen al morir la grande. Sigues la misma táctica de la anterior vez. Eliminas las telas de araña que cubren la puerta de salida con el lanzallamas, coger un nuevo cuchillo y pasas finalmente a **(74)** donde te es-

pera el anhelado cofre salvador y la máquina de escribir. Si estás envenenado tomas una planta azul, te repones tranquilamente, recoges el spray de vida y la cinta de salvar y guardas la partida.

Décima etapa

Dejas todas tus posesiones en el cofre y llevas contigo únicamente la manivela (la segunda que encontraste), el lanzallamas y el Medallón del Águila. Colocas el lanzallamas sobre la pared de **(75)** evitando la picadura de las serpientes. Esto te abre la puerta que da acceso a **(76)** donde tienes que evitar una nueva piedra rodante. Detrás de ella aparece un nuevo CD y el mapa del nivel. Te diriges a **(77)** y con ayuda de la manivela accionas ¡¡dos veces!! el mecanismo de la pared. Un pasillo se abre hacia la sala **(78)**. En este lugar ves una estatua y una baldosa interruptor. El truco es colocar la estatua sobre la baldosa pero para lograrlo tendrás que ayudarte de la manivela de un mecanismo que hay en la pared. Hecho esto logras el **Medallón del Lobo** que se oculta en un libro. Regresas a la sala del cofre en **(74)** y dejas todas tus posesiones quedándote solo con los 2 medallones. Te encaminas al ascensor de **(79)** y te montas para subir al primer nivel del jardín **(80)**. Acércate a la fuente del jardín y coloca los medallones en los lugares indicados (el del águila al este y el del lobo al oeste). Recupera las plantas verdes y baja por las escaleras que se han abierto en la fuente. Estás en el primer nivel del sótano del laboratorio **(81)**. Echas un vistazo al cartel de la puerta que pone "Emergency" y desciendes por las escaleras para llegar al segundo nivel del sótano **(82)**. En el pasillo ves un cofre donde dejas las plantas y te armas con la Beretta, sus cargadores y con la escopeta cargada. En **(83)** te enzarzas en un combate contra 3 zombies y recuperas un nuevo CD al lado de un teléfono. También ves dos plantas curativas que usas para reponerte o que llevas corriendo hasta el cofre más cercano **(82)**.

Coges la escalera en el pasillo para llegar hasta el tercer nivel del sótano y te vas a la sala **(84)**. Enciendes la luz y encuentras en una caja dos cargadores para la Beretta y un cuadro codificado. Para solucionar este problema accionas un interruptor que se esconde tras un armario. Con esta información ahora puedes descifrar la palabra clave de los documentos que encuentras en esta habitación. La palabra es MOLE.

La siguiente estancia está separada de ti por unos cuantos zombies que se rinden al poder de tu Beretta. La sala en cuestión **(85)** posee un archivador de diapositivas y un ordenador que te tienta. Decides quedarte las "diapos" y probar el ordenador. Se te pide un "login" y un "password". Tú escribes "John" y "ADA" respectivamente. Más tarde se te pide una clave que como habrás adivinado es "MOLE". Ahora puedes abrir todas las puertas de los niveles 1, 2 y 3 del laboratorio. Sales de la sala del ordenador y te vas hacia la sala **(86)** donde colocas las diapositivas en el visor. Compruebas aterrado que todos los monstruos de la casa son en realidad armas experimentales y que aún no has visto todos... Tratas de olvidar esta noticia y descubres un lugar oculto que guarda una llave en su interior. La coges y sales de la estancia no sin antes apropiarte de los documentos de la estantería de la entrada.

Regresas al cofre **(82)** y dejas la Beretta. Coges la Python y un CD. En **(87)** te esperan 4 zombies que no te plantean problemas. Sobre la pared hay un documento en fax que añades a tu colección. Introduces el CD en el aparato descodificador y logras tu primer pase codificado. Paseo hasta **(88)** y apertura de la puerta con la llave que encontraste en **(86)**. Un zombie te molesta desde el pasillo **(88)** pero no por mucho tiempo. Justo enfrente de la entrada se encuentra la habitación **(89)** que es por fortuna una sala de descanso con cofre y todo. Dentro además de salvar puedes recoger municiones para la Python, una cinta y hierbas antídoto. Armado únicamente con la Python y un CD te

Laboratory B3

encaminas hacia **(90)**. Es este un lugar lleno de sorpresas. Para empezar una hierba roja sobre el lavabo, después una caja de cartuchos para la escopeta y un problema de lógica de los que levantan dolor de cabeza. El objetivo es tapar los agujeros de aireación con las cajas para finalmente colocar en medio (justo enfrente del hueco en la pared) la escalera. Eso sí, sin tocar el interruptor que activa una trampa de gases letales. Salvado este problemilla accedes por las escaleras hasta el depósito de cadáveres **(91)**. Municiones para la Python sobre el armario y un segundo pase codificado obtenido al introducir el CD en la máquina son tus premios.

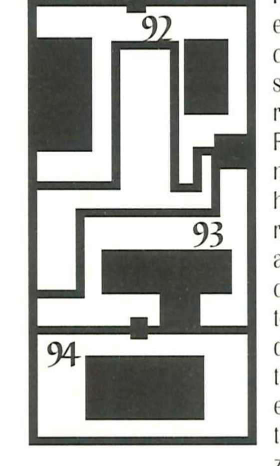
Vuelves al cofre en **(89)**, tomas un CD, la Python cargada y sus municiones. Salvas la partida.

Undécima etapa

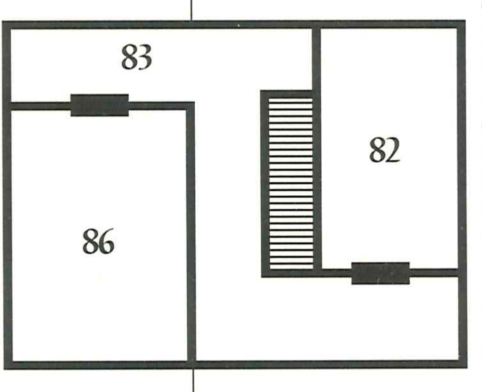
Laboratory B1

Continúas tu odisea en la ruidosa sala **(92)**. Un nuevo tipo de enemigo te sale al paso. Los esquivas mientras puedes y acabas con todos los que te impiden acercarte al ordenador de esta habitación. Respondes "Yes" a la pregunta que te hace la máquina y enfilas tus pasos hacia la siguiente estancia, la **(93)**. Tres peligrosos monstruos se te cruzan. Los eliminas y llegas a la máquina descodificadora donde introduces el CD. Ya has conseguido tu tercer pase codificado. Después a la habitación **(94)** donde tienes que poner en marcha el ordenador que está a la izquierda de la entrada. Vuelta a la sala del cofre en **(89)** donde coges la escopeta, sus municiones y un spray de vida o una hierba verde.

Rebecca se une a ti de nuevo delante del ascensor y gracias a una secuencia cinemática os encamináis juntos hacia el laboratorio del monstruo Tyrant, la peor de tus pesadillas. Allí descubres a Wesker, un agente doble de Umbrella que ha acabado hecho trizas a manos del diabólico Tyrant. Un combate desigual te enfrenta a esta máquina de matar. Corres como un descosido para esquivar sus ataques y disparas tu escopeta siempre que tienen un par de metros de ventaja. Al final tu enemigo se desploma y sales disparado hacia el ordenador para activarlo. Nueva secuencia cinemática con Rebecca. Regresas a la sala del cofre en **(89)**. (Si decides huir de allí inmediatamente verás el primer final de este juego pero hay más). Tomas el arma que más municiones tenga, todas las pociones de vida que puedas llevar y salvas la partida. Encaras el corredor para dirigirte a toda prisa hacia la sala **(95)** y evitas todo enfrentamiento con los monstruos que te salen al paso. Introduces los 3 pases codificados en la puerta y vas a liberar a Jill. Corres para coger la escalera que lleva al nivel B2 del laboratorio. Según sea tu nivel de municiones eliminas o esquivas a los monstruos que ves y no gastas todavía las pociones de vida que llevas en tu mochila. Dejas eso sí un lugar vacío para un objeto que debes coger más tarde. Vas a **(82)** para subir por la escalera que lleva a B1. Sales por la puerta de Emergencia y corres como un desesperado hacia la libertad. Escuchas una llamada de radio. Recuperas la batería que hay en el suelo y la colocas en su lugar cerca del ascensor. Te montas y señalas tu posición al helicóptero. Una cuenta atrás se activa. Recoges un señalizador y lo pones en el centro de la pista. El helicóptero se acerca pero el Tyrant te da un susto de muerte al aparecer de improviso. Corres como nunca y disparas en cuanto tienes ocasión. Tus pociones de vida te permiten aguantar el tipo mientras esperas que desde el aire te llegue ayuda. Esta no tarda en llegar en forma de lanzacohetes que usas para acabar, de forma definitiva, con el peligroso Tyrant. Una secuencia cinemática te conduce hasta la sala **(96)** donde encuentras una cinta de la máquina de escribir. En **(97)** hallas otra y además hierbas curativas. En esta pequeña habitación Chris y Jill pueden cambiar de vestimenta para aumentar su resistencia a los ataques. Existen 3 finales diferentes, dependiendo de si consigues rescatar sanas y salvas a Jill y Rebecca. De la misma forma en el modo Easy (con Jill) también podrás disfrutar de 3 finales distintos dependiendo de si salvas a Barry y Chris.



Laboratory B2



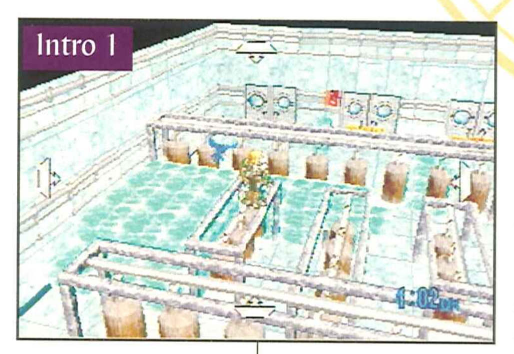
Si consigues acabar el juego en menos de 3 horas podrás empezar una nueva partida contando con un lanzacohetes y con una vestimenta mucho más resistente al daño.

Si dices NO a Rebecca al principio del juego cuando te pide permiso para acompañarte ella se quedará en la sala **(7)** y te rellenará 3 veces la vida si te pasas por la habitación.

dark savior

LA INTRO

Supongo que ya sabrás que este juego encierra más de lo que a simple vista parece. Tienes cinco aventuras en una y poder acceder a ellas dependerá de lo rápido que llegues a salvar al capitán en la intro del juego. Por muy bien que lo hagas, para llegar a realizarlo en menos de 3 minutos 30 segundos necesitarás utilizar las pistas y pasar por los atajos que ahora te describimos. Recuerda que tu habilidad a la hora de dirigir a Garian decidirá tu futuro.


Intro 1


Intro 3

1) Encontrarás una habitación con bloques azules y un interruptor. Para ahorrar tiempo súbete a las piezas metálicas y salta de una a otra para llegar directamente al interruptor. De esta manera evitarás tener que sortear los obstáculos.(Ver foto).

2) Poco después entrarás en una sala oscura con unas escaleras ascendentes al fondo. Haz lo mismo que antes, en lugar de esquivar o quitar los bloques salta sobre ellos. Segundos ganados.

3) Más tarde accederás a la biblioteca por una ventana. Si, en vez de buscar casi a tientas el camino entre los estantes y las vigas metálicas caídas, saltas desde la ventana sobre la estantería te ahorrarás unos valiosísimos segundos, utiliza para ello el salto largo cambiando de dirección en la mitad. (Ver foto)

4) Sal de la siguiente sala saltando directamente sobre el mapa del centro desde las macetas que están situadas junto a la puerta para no tener que bordear toda la habitación.

5) Después, una vez en el pasillo, en lugar de entrar por la primera puerta sigue hacia delante y acorta camino utilizando las plataformas móviles (no te caigas o tendrás que comenzar en la planta de abajo).

6) Salva tu partida en la siguente habitación (si crees que lo estás haciendo suficientemente bien) y sube las escaleras. En esta sala busca una caja de madera y desplázala con tu espada. Déjate caer por el hueco y sal a la parte exterior del barco.

7) Este puede ser un camino complicado pero lo que debes tener en cuenta es que el último de los salientes que te sirven como escalones se cae al ser pisado (sería una lástima caer al mar después de tanto trabajo).

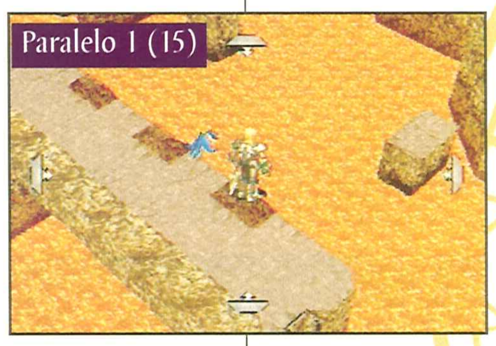
8) Ya apenas queda nada que hacer. Llegarás a la habitación del capitán pero antes de entrar debes encontrar la llave que está escondida más allá, bajando por unas escaleras que verás a la izquierda de la cubierta. Date prisa en regresar a la puerta del capitán porque ya sabes que de tu resultado depende el resto del juego.

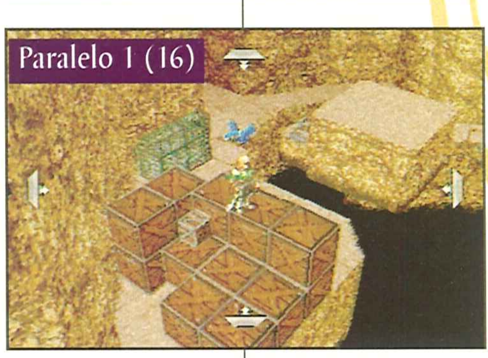
Ya sé que no es tan sencillo como parece pero verás como después de unos cuantos intento consigues tu cometido. Aquí tienes los tiempos para acceder a los distintos paralelos:

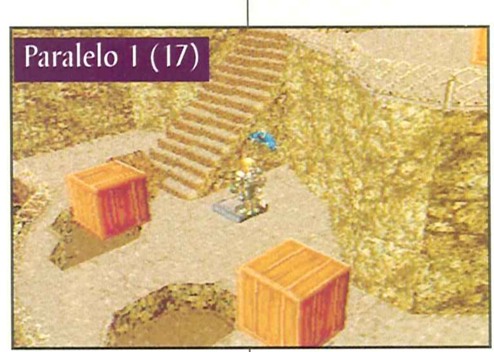
Paralelo 1 más de **4' 30"**.
Paralelo 2 entre **3' 30"** y **4' 30"**.
Paralelo 3 menos de **3' 30"**.
Paralelo 4 es la continuación del 3 y sólo accederás a él después de terminar con éste.

Por lo que respecta al **Paralelo 5** es algo distinto, ya te explicaremos.


Paralelo 1 (4)


Paralelo 1 (15)


Paralelo 1 (16)


Paralelo 1 (17)

Paralelo 1: A HUNT FOR THE EVIL

1) A pesar de tu combate no has logrado detener a Bilian, que se dirige a la isla de la Prisión Jailer. Nada más desembarcar sube a la entrada de la prisión y, después de negarte a luchar con el niño, entra en el bar y charla con los tres hombres que están en él.

2) Después de ver a Drizzit entrando en el edificio (está participando en una rebelión de los presos), lucha con Dunbar y consigue la llave de la puerta de emergencia de la prisión.

3) Recorre la zona de los pantanos hasta que llegar al edificio al que puedes acceder por la parte superior. Para llegar a la sala central deberás derribar algunos columnas metálicas sirviéndote de ellas para escalar.

4) En esta sala te encomendarán la misión de rescatar a Drizzit que está siendo torturado al descubrir Warden que pertenece a la JLO (Jailert's Liberation Organition). Sal al exterior utilizando la llave que te da uno de los prisioneros y acciona un mecanismo oculto en la pared de la parte derecha, junto a un hombre. (Ver foto).

5) Sube hasta la sala de torturas por la parte exterior del castillo, por las vigas metálicas. Encontrarás a una mujer, una agente especial de la República de Lavian, llamada Kay (la misma que recuerdas haber visto cuando miraste la Rosa Azul).

6) Cuando localices a Drizzit saldrás a un pasillo con la pared del fondo a modo de escoba asesina. Antes de que llegue a ti deberás romper con tu espada la pared (justo por la zona que está marcada con tres círculos rojos) y recoger la llave que te permitirá salir de la trampa.

7) Recoge la siguiente llave del fondo del pasillo y vuelve atrás para recoger a Drizzit y continuar hasta una sala con murciélagos. Con el peso de los dos sobre la plataforma central los murciélagos se pondrán en marcha. Suelta a tu "pesado" acompañante y acaba con ellos.

8) Por el camino encontrarás a tres hermanitos dispuestos a hacerte la vida imposible. Deja a un lado a Drizzit y acaba con ellos. Ten cuidado porque tu barra de energía será la misma en los tres enfrentamientos.

9) Cuando salgas de aquí encontrarás una puerta cerrada en tu camino. Para abrirla lo único que debes hacer es demostrar tus habilidades en la cancha de baloncesto y encestar al menos una calavera.

10) Continúas avanzando hasta llegar a una sala repleta de plataformas a distintas alturas. Para bajar a Drizzit hasta abajo debes poner en marcha el ascensor del fondo. Para ello utiliza el bloque de piedra blanca, a tu compañero y tu propio peso para activar al mismo tiempo los tres interruptores. Una vez abajo un extraño hombre te dará un nuevo arma a añadir a tu equipamiento y mejorarlo.

11) Antes de llevar a Drizzit con los suyos deberás enfrentarte a Evilsizer. Al derrotarlo entrarás en la zona de las alcantarillas desde donde volverás a sala de los ordenadores. A pesar de todos tus intentos por ayudar a Drizzit ahora parece que no podrá resistir. Antes de morirse explica como Bilian se ha encarnado y se esconde con los rebeldes en la zona de minas. Recoge la insignia de JLO y el Nitrógeno Líquido que te da el prisionero que guarda la puerta.

12) Para acceder a la mina deberás pasar de nuevo por las alcantarillas. Encontrarás un mecanismo a la derecha de la puerta de entrada que elevará más adelante una trampilla. Para pasar a tiempo debes ser muy rápido.

13) Una vez en la minas debes abrirte paso utilizando los interruptores que encontrarás en las distintas salas. Para activar el interruptor de la puerta número 1 pon sobre el interruptor la caja que encontrarás escondida dentro de otra. Para activar la número 2 debes lanzar una piedra al interruptor situándote justo detrás del ascensor.

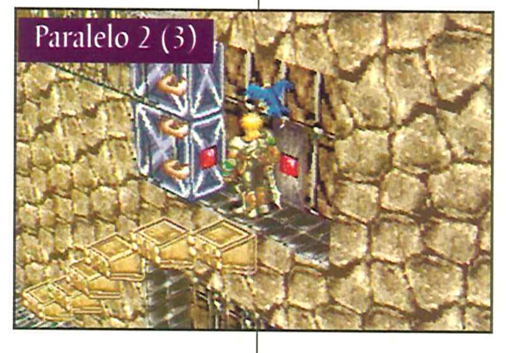




14) Las puertas 4 y 5 están situadas en la misma sala. Entra por la 5, no por la otra. Para activar su mecanismo pulsa la palanca que encontrarás detrás de la caseta y utiliza las plataformas que has puesto en movimiento para llegar a la puerta justo antes de que se cierre una vez pulsado su interruptor.

15) Una zona de lava es el escenario de tu combate con Morgan, la vieja tortuga. En la siguiente sala de magma gana tiempo saltando directamente desde el puente a la plataforma móvil que flota sobre el mar rojo. Ten cuidado porque puedes terminar abrasado. (Ver foto).

16) La zona de minas es verdaderamente peligrosa. En una de sus partes, algo más adelante encontrarás tres interruptores y cinco rocas. En lugar de tener que poner a prueba tu puntería lanzando piedras coge la primera y ponla encima del interruptor. De esta manera se abrirá el camino a las otras cuatro. Ahora utiliza las dos primeras para saltar los bloque de cajas que te cierran el paso en la zona izquierda. (Ver foto).



17) Para abrir la puerta número 7 debes hacer todo lo posible para que la bola que cae desde lo alto cuando pasas ruede hasta el interruptor. Para ello utiliza los botones de la sala que desplazan los bloques. No desesperes, si no sale a la primera vuélvelo a intentar. (Ver foto).

18) Encuentras a Warden y a Lance. Depositas sobre éste el Nitrogeno y Bilian aparece, dejando el cuerpo de Lance. Sube y recupera la llave de las Ruinas y el Brazalete de Lance. Para avanzar en las catacumbas deberás ir recogiendo cada una de las llaves que encuentres a tu paso. Además tendrás la oportunidad de escuchar una bonita historia.

19) Llave 1: Con ayuda de tu espada introduce la momia en su sarcófago. De esta forma la plataforma que hay justo al lado se pondrá en marcha.

20) Llave 2: Mete cada una de las calaveras que encuentras en las cestas y para completar entra tú en la última. Activarás el mecanismo de la plataforma.

21) Llave 3: Entra en uno de los remolinos y desde allí salta a los pedestales con cuidado de no terminar en las arenas movedizas. Llega hasta el tronco del esqueleto del cocodrilo y ciérrale la boca. Los dos remolinos comenzarán a moverse y saltando dentro de ellos podrás llegar hasta la llave. (Ver foto).

22) Llave 4: Está escondida dentro de una de las cestas.

23) Llave 5: Para llegar a ella salta sobre el primer remolino y tumba la columna que ves justo al lado de la puerta. Súbete a ella y recoge la llave.

24) Llave 6: Súbete al lomo de la esfinge y verás como hay en la pared derecha una antorcha apagada. Salta hasta ella y rompe la pared. Dentro encontrarás una calavera dorada que debes poner sobre el altar para que el aliento de la esfinge apague las otras antorchas y puedas recoger la llave. (Ver foto).

25) Deberás ganar a Lavin Guard para poder hacerte con la Espada Ragen.

26) Por fin has abandonado la oscuridad. Estás en la ciudad U.G., residencia de los prisioneros modelos que, por ahora, gozan de relativa libertad. En una entretenida charla con uno de ellos descubres que todo el mundo da por hecho que Bilian se ha reencarnado en un hombre al que todos llaman J.J.

27) Para salir del subsuelo de esta ciudad, una zona que aparentemente no existe y a la que se accede entrando en una caseta que resulta ser un ascensor, debes hablar con Jlar en uno de los bares y pisar las baldosas en este orden: 876 ó 678 (números romanos inscritos en la pared del bar).

28) Antes de llegar al laboratorio debes superar de nuevo una zona de alcantarillas. Ve con cuidado, utilizando las cajas que se desplazan y destruyendo los distintos muñecos que encuentras en tu camino. Cuando llegas al laboratorio encuentras que, después de una gran explosión, todo el mundo parece estar muerto. Recoge el Libro de Wouda y en la biblioteca la Agenda de Warden nº2, además de la Llave Gri Iron que obtienes al acabar con el científico.

Paralelo 2 (6)

29) Cuando vuelves a la ciudad U.G. te percatas de que Bilian ya ha hecho antes una visita y lo ha destrozado todo. Sal al exterior y entra por la zona de la grieta de la derecha de la ciudad. En tu camino, el holograma de Kay irá apareciendo de vez en cuando para darte consejos o recordarte datos.

30) Una encrucijada de caminos. Ve primero a la izquierda y entra en un palacio en el encontrarás el Libro de Wouda y tendrás que combatir contar Joe.

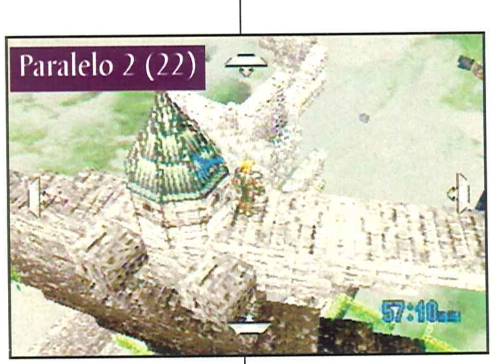
31) Vuelve a la encrucijada y esta vez gira a la derecha. Llegarás a otro palacio (Palacio Gold) en el que obtendrás la llave de acceso al palacio de Bilian siempre y cuando seas capaz de vencer a uno de sus más fornidos defensores: Musashi.


Paralelo 2 (9)

32) Una vez dentro del Palacio Silver sube las escaleras hasta la parte más alta y... el combate definitivo. Te aconsejo que para vencer a Bilian te sitúes siempre muy cerca de él y aproveches al máximo las veces que se da la vuelta ya que éstas son las ocasiones en que más daño le haces. ¡Enhorabuena, has conseguido concluir con éxito tu misión!

Paralelo 2: A HUNT FOR THE HEART

1) Al llegar al puerto visita a tu hermano, que resultó herido en el barco, y recoge la Espada Power que él te da y el Diario Warden 1.


Paralelo 2 (22)

2) Después de entrar en el bar del puerto te encuentras con Warden Kurtliengen que te pide ayuda para capturar a Drizzit, un prisionero rebelde. A cambio te dará el Diario de Wouda, que es tu única opción de salvar a tu hermano Luke.

3) Entras en el Death Valley y combates con Drizzit. Después te aconseja que hables con Master Bruno en el cuartel central de los rebeldes. Para acceder a él debes escalar la laberíntica fachada repleta de saltos y trampas. Para abrirte camino debes pulsar todos los interruptores que encuentres a tu paso, aunque aparentemente no veas sus resultados (ver foto).

4) Después de hablar con Bruno entras en la prisión con ayuda de la llave que te da uno de los presos. Recuerda el pasadizo secreto de la pared. Cuando te acercas al laboratorio con Drizzit caéis ambos, y él dentro del líquido con el que están experimentando. En el laboratorio recoge El Diario de Doc. En la biblioteca que hay al lado busca el Diario de Warden 2. Antes de que te des cuenta unos guardias te llevan a la sala de torturas.

5) Allí encuentras a Kay a la que tendrás que ayudar a salir de la prisión. Sigue el mismo camino del Paralelo 1 sin dejarla nunca hasta que te enfrentes con Evilsizer. Kay, en agradecimiento, te señala el camino que debes seguir para encontrar el Diario de Wouda (que está en la mansión de Kurt). Te esperará para traducírtelo cuando llegues.

6) Saliendo por la puerta que te señala Kay llegas a un especie de palacete. Entras en una sala donde debes mover los bloques de una manera muy concreta para poder pasar. Te aconsejo que pongas una perspectiva alejada que amplíes el campo de visión y que observes bien la foto.

7) Lucha con Commander y entra en la siguiente sala. Una vez que la puerta se cierre detrás tuyo, empuja el bloque que hay justo en frente hacia la izquierda para poder salir y encontrar el preciado Diario de Wouda. Cuando estés de regreso todo el palacio se habrá protegido con multitud de rayos. Ten cuidado.

8) Cuando regreses Kay no estará esperándote. En su lugar un holograma suyo te indicará que debes seguir por los tuberías del techo hasta abandonar las alcantarillas (recuerda utilizar tu salto largo).

9) Has llegado a la zona de las minas. Sigue el mismo camino del Paralelo 1 hasta llegar a los interruptores 4 y 5. Activa el cuatro (que está dentro de la cabina de los mineros). Por este camino accederás directamente a la vagoneta. El circuito es complicado. Los cambios de perspectivas no ayudan en absoluto y tendrás que tener especial cuidado con los saltos que pondrán a prueba tus reflejos. Un pequeño truco, si avanzas pausando el juego tendrás más tiempo para reaccionar.

10) Cuando sales de las minas encuentras por fin a Kay, pero por desgracia cae en manos de Warden. Después de una oportuna interrupción de Drizzit, vence al acompañante de

Warden y consigue la llave que te abrirá las puertas de las ruinas.

11) Una vez que encuentras a Kay ésta se da cuenta de que su hermana está escondida en algún sitio dentro de este mundo subterráneo. Para localizarla coloca la única columna que está fuera de su sitio sobre el pedestal utilizando la piedra que hay en medio de la sala. Luego recoge la espada Lavian y sal de allí.

12) Bajas a la ciudad subterránea y hablas con Bruno. De esta manera descubres que Kay es hija de Alibaba y que Warden se dirige hacia él (Castillo Cooper) con el Diario de Wouda. Cuando Kay salga corriendo recoge el Diario de Alibaba en un bar del pueblo y sal a la superficie para entrar por la puerta que se ha abierto en la montaña.

13) Entras al palacete de la izquierda y asciendes por las plataformas hasta entrar en la gran cabeza de la estatua en la parte superior. Un holograma de Alibaba te aconseja que recuperes cuanto antes el libro de Wouda. Para salir de aquí debes pisar las baldosas K, A e Y. Tira primero la estatua por el agujero que acaba de hacerse y luego salta tú. En el fondo del estanque lucha con la Estatua Cooper y recupera al vencerla el anillo Cooper (uno de los tres que dan los poderes junto con el diario de Wouda).

14) Ahora ve al palacete de la derecha. Al entrar Musashi te dirá que Luke también ha sido secuestrado por Bilian y te muestra el camino para recuperar el Anillo de Oro.

15) Entra al interior del castillo que es casi como un laberinto de puertas cerradas e interruptores. Entrarás a una sala con un jarrón y dos interruptores. Utiliza primero el jarrón en el interruptor superior y nada más dejarlo deposítalo en el otro interruptor. Debes hacerlo rápidamente para que te de tiempo a pasar de un plataforma a otra.

16) Entra en otra habitación con tres jarrones y cuatro interruptores. Te falta un jarrón para abrir la puerta que está escondido. Sube a una palmera y rompe la pared, encontrarás el jarrón que te falta detrás de ésta.

17) Sigue de esta manera hasta otra sala en la que una roca se desliza sobre unos raíles. Para que llegue al final de su camino y pulse el interruptor debes ponerte tapando los huecos que hay en la trayectoria de la roca.

18) Llegarás a una habitación con varias piezas en el suelo. Coloca cuatro de ellas en los pedestales siguiendo este orden: Caballo, Escarabajo, Pez y Águila.

19) Por fin consigues llegar donde está Musashi. Véncele y recoloca las piezas de la pared de la sala de tal manera que se vean correctamente las cuatro figuras grabadas.

20) Después deberás luchar con la estatua de Oro y al vencerla obtendrás el Anillo de Oro. Vuelve al palacio central para hacerte con el tercer y último anillo, el Anillo Silver.

21) Para llegar hasta el anillo debes sortear antes distintos obstáculos. Primero, una plataforma móvil que te llevará hasta un laberinto. Para ver mejor el camino te aconsejo que te alejes la cámara. Por el camino encontrarás varias zonas en las que es imposible saber donde estás pisando, en una ocasión deberás tirarte a ciegas a la derecha (siguiendo las instrucciones del grabado de la roca).

22) Encontrarás una plataforma móvil que te servirá primero para subir a otra y, después deberás lanzarte sobre ella de nuevo para seguir adelante. Para estar seguro de que no caes en el vacío usa también la cámara larga. Unas pequeñas rocas te deslizarán sobre la nada. Deja que te arrastren y cuando topes con una roca déjate caer. (Ver foto).

23) Cuando por fin consigues superar este accidentado camino descubres que la estatua no está. Subes rápidamente hasta la zona más alta del castillo para liberar a Kay. Después de un enfrentamiento fallido con Warden te ves obligado a darle los dos anillos que tienes en tu poder. Kay resulta ser la tercera estatua del anillo (Silver Kay) y, para que puedas enfrentarte con Warden te da su anillo. Véncele y salva a tu hermano. Aún queda un enfrentamiento, con Drizzit (la bestia) esta vez será la propia Kay la que luche. Final Feliz.

Paralelo 3: A HUNT FOR THE LIES

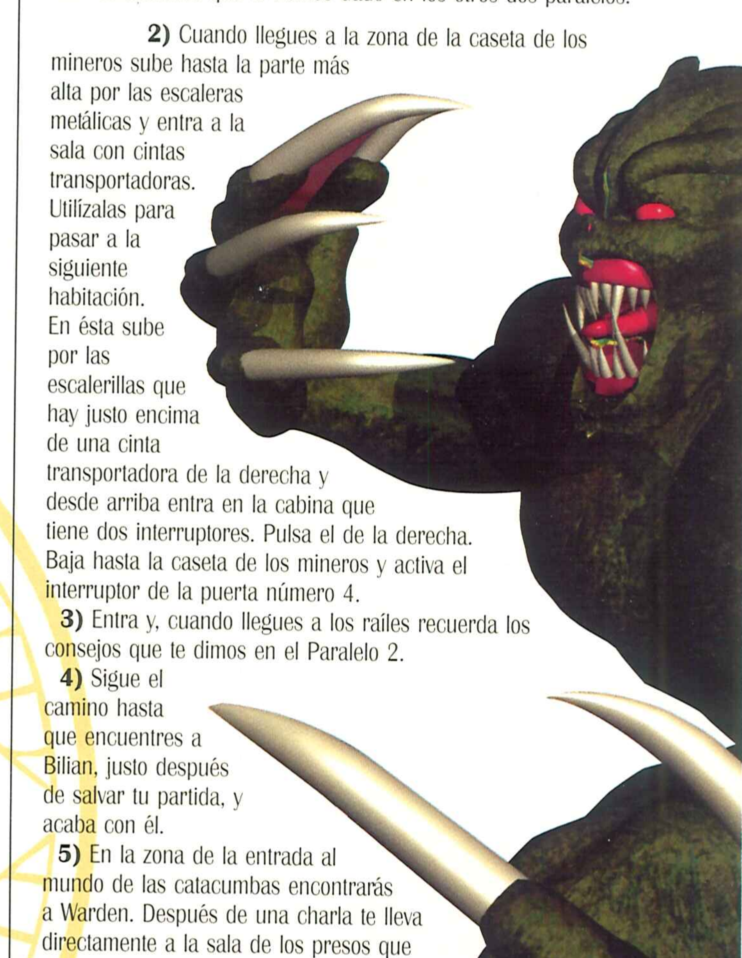
1) Llegas a la cabina del capitán justo a tiempo, Bilian no puede entrar pero consigue escapar. Desembarca y recorre las distintas zonas hasta llegar a las minas, siguiendo las instrucciones que te hemos dado en los otros dos paralelos.

2) Cuando llegues a la zona de la caseta de los mineros sube hasta la parte más alta por las escaleras metálicas y entra a la sala con cintas transportadoras. Utilízalas para pasar a la siguiente habitación. En ésta sube por las escalerillas que hay justo encima de una cinta transportadora de la derecha y desde arriba entra en la cabina que tiene dos interruptores. Pulsa el de la derecha. Baja hasta la caseta de los mineros y activa el interruptor de la puerta número 4.

3) Entra y, cuando llegues a los raíles recuerda los consejos que te dimos en el Paralelo 2.

4) Sigue el camino hasta que encuentres a Bilian, justo después de salvar tu partida, y acaba con él.

5) En la zona de la entrada al mundo de las catacumbas encontrarás a Warden. Después de una charla te lleva directamente a la sala de los presos que



cumplen condena como estatuas de carbón. Aquí descubres que J.J. está liberándolos a todos. Acaba con J.J. y espera a ver como continúa esta historia en el Paralelo 4.



Paralelo 4: A HUNT FOR THE TRUTH

No tienes que jugar la intro para llegar a este paralelo ya que es la continuación del tercero. Tendrás la oportunidad de conocer la historia de Garian antes de que parta el barco con Bilian a bordo. Cuando vuelvas a puerto serás acusado de matar a un niño y Warden se asegura de que se cumple la condena: una temporadita como estatua de carbón. Cuando regresas a tu realidad te das cuenta de que esta historia comienza a tomar forma y sólo dispones de 60 minutos para cambiar el futuro, rescatar a los amigos que han venido a ayudarte y descubrir a los impostores que se hacen pasar por ti.



1) Entra primero en el Castillo Silver y, al llegar a la torre, vence a tu doble y une el espíritu de Orion al tuyo (además, de esta manera obtendrás una bonificación de cinco minutos). Sal de este castillo por una de las pequeñas torretas de la parte izquierda.

2) Entra en el castillo Cooper y, cuando llegues arriba (ver Paralelo 2), derrota a otro impostor y deja que Beau se una a ti. Baja lo más rápidamente que puedas, incluso tirándote, porque más vale perder 20 puntos de energía que desperdiciar el escaso y precioso tiempo.

3) Ve al castillo Gold y, después de atravesar todas sus trampas, une tu espíritu al de Kiwi. Sal y ve hacia el laboratorio. Por el camino hacia el pueblo de presos Kay también se unirá a ti.

4) Una vez que estés en el laboratorio sal a la parte superior de la biblioteca. En la habitación podrás reconocer una escena familiar, después recoge la llave del Castillo Deadman y retrocede todo lo que en otros paralelos has avanzado. Cada vez que te encuentres con un enemigo te aconsejo que luches con Kay.

5) En un punto de tu recorrido por el castillo encontrarás que, en lugar de volver por la sala de torturas, tomarás un pequeño atajo.

6) Cuando salgas del castillo deberás enfrentarte con tu otro yo, el del otro paralelo. Véncelo y date prisa en salir de la isla porque el choque de paralelos hace que se pierda en el océano. ¡Enhorabuena! ¡Lo has conseguido!

Paralelo 5:

Consigue llegar a la cabina del capitán en menos de 4 minutos 30 segundos, pero, cuando te enfrentes al cruel Bilian no te muevas para nada, ni siquiera te protejas. De esta manera entrarás en una competición por saber quién podrá salvar su vida. Lucharás contra los diez mejores personajes y siempre con la misma barra de energía por lo que no debes dejarte dañar en los primeros combates si quieres llegar al enfrentamiento final con Bilian con esperanzas de ganar. Este es un último paralelo en que podrás ensayar tus mejores golpes y comprobar tu habilidad para la lucha.

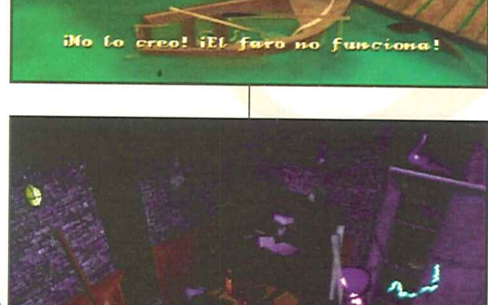
The End

la ciudad de los niños perdidos

Primera parte.

1. Antes de salir de la escuela pregunta a las dos mujeres cómo podrás entrar en la caseta.
2. Sal de la escuela y pídele la llave al viejo que está sentado justo enfrente de la puerta.
3. Entra en el callejón que está a la derecha del viejo, justo después del edificio y coge un hueso. No se lo des al perro.
4. Sal del patio por la puerta de enfrente y avanza hasta el puerto. Sólo hay un camino posible.





5. Súbete a las cajas de embalaje del muelle que lleva al faro y coge una barra de metal. Está en el primer grupo de cajas y tendrás que buscar con mucho cuidado.
6. Corre hasta el faro y arroja la barra de metal a la caja de fusibles que está a la izquierda del edificio.
7. Escóndete tras las cajas que hay junto al faro, a la derecha, usando el botón de agacharte. Procura que no se te vea. Probablemente tengas que practicar para encontrar la postura adecuada.
8. Espera hasta que el guarda entre en el faro y entonces dirígete hacia su casa. No tiene pérdida.
9. Para poder abrir la puerta de la caseta tendrás que usar la llave que te dió el viejo sentado.
10. Enciende la luz apretando el interruptor que está junto a la puerta de entrada.
11. Abre la caja registradora y déjala atascada para que permanezca abierta usando el hueso que encontraste en el callejón. Tendrás que abrir la caja usando el hueso.
12. Al quedar la caja registradora abierta la trampa electrificada del armario se desconecta y podrás coger el botín de su interior. Sigue una animación en la que un desconocido te salva de ser atrapada por el guarda.

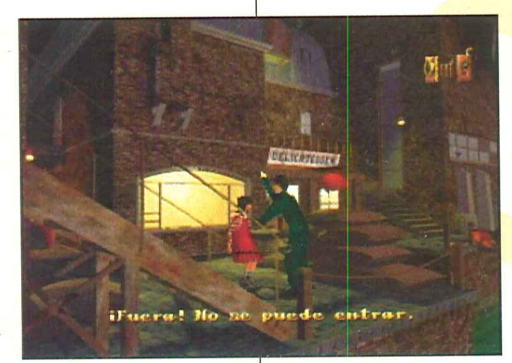
Segunda parte.

1. Ve al fondo del aula y coge la bolsa de canicas que está en una estantería.
2. Sal de la escuela y entra en la puerta de la derecha, la cocina.
3. Cambia a la cocinera las canicas por una botella de tónico.
4. Dale la botella al viejo sentado.
5. Cuando el viejo se duerma usa la manivela que hay junto a la barandilla para bajar la cesta.
6. Coge de la cesta el picaporte y la salchicha.
7. Sube las escaleras y usa el picaporte para poder entrar en la casa del viejo.
8. Enciende la luz y coge una llave que está caída junto a la cama.
9. Sal de la habitación y vuelve al patio. Dale la salchicha al perro.
10. Usa la llave para abrir la puerta del patio, que está justo a la derecha del perro.
11. Baja las escaleras y gira a la derecha hasta el final de la calle.
12. Quédate junto al hombre que arregla el coche y cuando se agache cógele las tenazas que tiene en el suelo junto a él.
13. Ve hacia el fondo, detrás del coche, y usa las tenazas para alcanzar la campana.
14. Vuelve por donde has venido hasta encontrar al guardia que vigila la casa del prestamista.
15. Golpea la barandilla con la campana hasta que el guardia se tire al agua.
16. Entra en la casa del prestamista.
17. Coge una cajita de la mesa.
18. Pon la cajita en los platos de la balanza, junto a la caja fuerte. Eso hará que la caja se abra.
19. Coge el diamante y sal.









Tercera parte.

1. Coge el trozo de madera que hay tras unas cajas.
2. Localiza dos interruptores.
3. Baja el interruptor del lado izquierdo y bloquéalo empleando la madera.
4. Activa el interruptor de la derecha.
5. Coge la llave junto a la cabecera de la cama del hombre que delira.
6. Mira por el periscopio.
7. Abre la puerta con la llave y sal.
8. Avanza hasta la siguiente pantalla y coge el mechero que hay tras el pivote de cemento.
9. Sigue avanzando hasta llegar a una especie de plaza y trepa por las cajas que hay junto a la pared y que hacen las veces de escalera.
10. Sigue hacia la derecha la pared por la que has trepado y coge una vela.
11. Coge las tijeras de encima de la mesa.
12. Pon la vela bajo la cuerda que sujeta el paquete.
14. Enciende la vela y una animación te mostrará los resultados.

Cuarta parte.

1. Avanza en línea recta hasta encontrar al hombre que pinta el bote. Habla con él.
2. Sube las escaleras y coge una lata vacía.
3. Baja otra vez hasta el hombre. Se habrá movido y podrás coger un pincel.
4. Moja el pincel en la pintura.
5. Sube las escaleras y avanza hasta encontrar un comerciante chino. Habla con él.
6. Coge una especie de vaporizador y vuelve sobre tus pasos.
7. Ve hasta el muelle.
8. Usa la brocha en el guardia. Caerá al agua y te dejará el camino libre.
9. Llega hasta el final del muelle, habla con el pescador y dale la lata vacía para que guarde los gusanos.
10. Ve a la tienda de tatuajes del chino y afloja un tornillo de la estructura. Entonces podrás coger el mapa.
11. Ve al embarcadero y dale el mapa a One. Coge el palo.
12. Anda hasta el tercer embarcadero y habla con el domador de pulgas. Utiliza el palo para tirar el bote.
13. Usa el organillo dándole a la manivela. Después, utiliza el vaporizador sobre el domador. Coge la brújula.
14. Regresa con One, dale la brújula y prepárate para ver el final del juego.

¿QUÉ JUEGO QUIERES QUE "DESTRIPEMOS"?

GUÍAS DE JUEGOS



Juegos:
1.- Tekken 2
2.- UMK 3
3.- Broken Sword

Manuela

Hobby Consolas
c/ Ciruelos, 4
28700 S.S. de los Reyes
MADRID

Escríbenos una postal como ésta, diciéndonos qué tres guías te gustaría que publicásemos. Envíala a nuestra dirección de siempre:

HOBBY CONSOLAS
c/ Ciruelos nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
MADRID

HOBBY CONSOLAS

HOBBY PRESS